



Copa
Fusca
CAMPEONATO AUTOMOBILISMO VIRTUAL

CAMPEONATO VIRTUAL TURISMO 1.4 BRASIL - 2022

Plataforma: Automobilista

AUTOMOBILISTA
MOTORSPORTS SIMULATOR

01) APRESENTAÇÃO

01.1 – Este Regulamento é o conjunto das disposições que regem o campeonato denominado “CAMPEONATO VIRTUAL COPA FUSCA - 2022”, que será realizado na temporada 2022, em autódromos, as quais estão incluídas no calendário e será composto por 4 (três) eventos com 3 (três) provas em cada uma delas para as Categorias SUPER e NOVATOS.

Copa Fusca é uma categoria que vem trazendo as boas tradições como a Speed 1600 com campeonatos regionais em SP,RS e PR.

Os fuscaquinhas tração traseira vai ser um prato cheio para quem quer de divertir com pista pelo brasil campeonato que será semanal as Quintas - Feiras no horário das 20 horas.

As provas aconteceram nas noites de quartas feira de forma semanal no horário de Brasília dás 20h com início de nosso cronograma serão 4 baterias de 15 minutos por etapa cada o torneio será composto por 3 etapas somando ao total 12 corridas.

O regulamento será levando ao pé da letra com 3 categorias igual é ao campeonato real com classes A,B e C.

Além disso para deixar a brincadeira séria teremos direção de prova ativa com punições em tempo real sendo aplicados.

A Transmissão Ao Vivo será feita pela CravTv no YouTube e na Twitch que conta com mais de mim inscritos assistindo as corridas estes eventos serão na plataforma Automobilista que pode ser adquirido na Steam esse jogo permite a que todos os pilotos corram com a mesma configuração de setup de forma que o acerto do carro fique fixo no caso travado sendo o mesmo acerto a todos inscritos ou seja totalmente igual para todos pilotos forçando os pilotos a mostrar seu talento ao extremo.

Essa característica foram imposta ao campeonato para que todos tenham a chance de todos ganharem a premiação de troféus da zanoello para os campeão e vice – campeão das três classes em jogo as etapas passarão por Guaporé no RS, Interlagos na no SP e a Final na Paraíba.

Mais informações a baixo no regulamento ou acesse o site para as inscrições <https://copasulav.weebly.com>

01.2 – Todos os pilotos inscritos, aceitam integralmente o conteúdo imposto no presente Regulamento Desportivo, onde o **Copa Sul – Automobilismo Virtual – 2022** reserva para si o direito de fazer alterações neste regulamento durante a temporada, através de ADENDOS, publicado nas vias de comunicação da Liga, sempre com 24 horas de antecedência da etapa.

01.3 – A Diretoria da **Copa Sul – Automobilismo Virtual – 2022** tem total direito e poder entre punições e decisões sobre ocorrências não contempladas, e desrespeitadas presentes neste regulamento.

01.4 – Toda e qualquer informação, reclamação ou opinião deverá ser encaminhada ao e-mail copasulavbr@gmail.com , ou por qualquer via de contato da Direção da Liga citadas no item **10.1**.

02) INSCRIÇÃO

02.1 – O **Copa Sul – Automobilismo Virtual – 2022** não determinará um número limite de pilotos inscritos no campeonato entre as etapas. Ficando passível de avaliação da Direção da Liga, em qual categoria o piloto poderá se enquadrar.

02.2 – O valor de inscrição será de 50,00 (cinquenta) reais pela temporada. Neste valor será incluso a inscrição para as TODAS etapas da temporada, com direito a skin/pintura oferecida pela TH Desing. Fica à livre opção do piloto, ficar responsável pela criação da própria skin/pintura envio privado pela equipe.

02.3 – A inscrição deverá ser feita pelo formulário de inscrição que pode ser encontrado no site na página da categoria.

Para se inscrever, entre no link abaixo e observem primeiro quais números estão livres.

A inscrição é no valor referente no artigo 02.2 e você pode realizar a sua inscrição acessando o link abaixo e preenchendo todos os dados necessários.

LINK DA INSCRIÇÃO -> <https://forms.gle/334EZg7YpEY49pN1A>

Segue o contato do **Whatshapp** (+5551980631405) e do **email** copasulavbr@gmail.com , e o pagamento feito por boleto bancário emitido pela organização, ou transferência na conta abaixo:

TRANSFERENCIA

Banco: Caixa Econômica

Agência: 3344 / **Conca Corrente:** 13758 / **Operação:** 013

CPF: 033.910.990-46

Nome: Thalisson Assis de Freitas Cardoso

Valor: 50,00 (Cinquenta Reais)

PIX

CHAVE: 03391099046 (CPF)

PICPAY

<http://picpay.me/thalisson.cardoso4/50,00>

BOLETO E NUBANK E PAYPAL INTERNACIONAL

SOLICITAR PEDIDO NO WHATSHAPP (+5551980631405)

02.4 - NUMERAÇÃO

Para se inscrever, entre no link abaixo e observe primeiro quais números estão livres, lembrando que a ordem de preferência dos números é referente ao ordem da inscrição, caso haja conflito de o piloto escolher um número já está sendo utilizado vamos adicionar o número 1,2 ou 3 será adicionado à frente do número que foi escolhido para trocar basta se inscrever novamente, pilotos que se inscreverem primeiro terão preferência para a inscrição em relação a numeração.

Você pode realizar a sua inscrição acessando o link abaixo e preenchendo todos os dados necessários.

LINK DA INSCRIÇÃO -> <https://forms.gle/334EZg7YpEY49pN1A>

03) CAMPEONATO

03.1 – CAMPEONATO VIRTUAL É definida pelo período que ocorrerão todas as etapas previstas no calendário promovido pela Liga, divulgado através as vias de comunicação da Liga.

* O calendário poderá sofrer alterações por motivos de força maior, sendo notificado pela Direção da Liga

03.1.1 – SKINS – o envio deverá ser feito até dia 27/08 as 23:59, lembrando que a pintura deverá ser enviada contendo os arquivos em .DDS CARRO e VIDRO, além disso todos os pilotos em respeitar as logos obrigatórias nas templates dos carros as logos obrigatórias nos vidros em todos os carro as logos já estão adicionadas e não poderão serem removidos caso contrário chance da skins ser rejeitada .

Todos os arquivos serão enviados para o e-mail: copasulavbr@gmail.com

Quem não souber fazer pintura (skin) pode entrar em contato pelo **WhatsApp +5551980631405** ou no email copasulavbr@gmail.com para fazer a solicitação que estaremos disponibilizando o trabalho para as skins.

Caso o piloto queira utilizar algum carro com a skin baseada em algum carro real da Turismo Nacional ou Turismo 1.4 ou de outra categoria é só fazer a solicitação, no contato pelo **WhatsApp +5551980631405** ou no email copasulavbr@gmail.com .

Para quem procura o trabalho de criação da skin é só fazer a solicitação nos contatos a cima e a pela **TH Design** é feito na hora e já vem incluído dentro do valor da inscrição para quem quiser fazer com conosco ou podem fazer o envio privado se escolher fazer com conosco precisa estar informado sobre instruções das características do carro a TH Design está responsável oficialmente pela preparação das pinturas lembrando que é necessário informar qual piloto e carro escolhido e detalhes da preferência da skin.

(CONTATO PARA CRIAÇÃO DAS PINTURAS)

WhatsApp +5551980631405 ou no email copasulavbr@gmail.com

03.2 – Será necessário fazer alguns downloads obrigatórios como MOD e SISTEMA DE COMUNICAÇÃO baixando essas coisas já é possível ingressar no campeonato

Mod do Campeonato Turismo Nacional Virtual e as Templates Padrões para personalização das skins para equipes que optarem por fazer a skin por conta própria esse arquivos pode ser adquiridos utilizando o google drive.

MOD -> <https://drive.google.com/file/d/1PCVluS3aUx1Mcaj-ZaMRpqtX1tqZvBvQ/view?usp=sharing>

TEMPLATE-> <https://drive.google.com/file/d/1P70ldXtJpW5BqcEIIzQ9DPwfz-LWqmSM/view?usp=sharing>

TUTORIAL PARA INSTALAÇÃO -> <https://www.youtube.com/watch?v=aLbdnSIEpOA>

SISTEMA DE COMUNICAÇÃO (DISCORD) -> padrão para sistema de comunicação entre pilotos e para realização do briefing e das entrevistas pós corrida -> <https://discord.gg/48Wqnvaj>

CARSET QUE É O PACK DE PINTURAS SERÁ DISPONIBILIZADO APENAS NO DIA 31/8.

Os veículos que serão aceitos e integrarão os regulamentos são os seguintes disponíveis:

CARROS

- VW FUSCA 84

MOD TOTALMENTE GRATIS SEM NECESSIDADE DE DLC

03.2 – O Download do Mod e Carset estará disponível no site <http://> <https://copasulav.weebly.com/>

03.3 – CATEGORIAS

O Campeonato será composto por etapa 3 etapas todas com 3 corridas, disputados em 3 categorias: SUPER (CLASSE A) E NOVATOS (CLASSE B) e ESTREANTES (CLASSE C) sendo 3 corridas as três categorias correndo de forma JUNTAS.

03.6 – O campeonato será disputado em em 3 categorias: SUPER (CLASSE A) E NOVATOS (CLASSE B), ESTREANTES (CLASSE C) subdividindo as categorias de acordo as descrições citadas nos artigos abaixo.

03.7 – As identificações obrigatórias de categorias são padronizadas, e não poderá sofrer alterações, tais como logotipos do campeonato, patrocinadores e apoiadores do campeonato.

03.8 – SUPER (CLASSE A) – Categoria designada para pilotos com mais experiência no Automobilismo Virtual ou que já participam desse cenário e muitos anos ou já tem acumulado alguns título.

03.9 – NOVATOS (CLASSE B) – Categoria designada para pilotos com menos experiência como novatos e intermediário no Automobilismo Virtual.

03.10 – ESTREANTES (CLASSE C) – Categoria designada para pilotos que estão ingressando agora na liga como pilotos estreantes no Automobilismo Virtual.

03.8 - PREMIAÇÃO

Os campeões e vice-campeões de cada categoria, serão premiados ao final do campeonato

TROFÉUS: O Campeonato contará com troféus personalizados para os Campeões e Vice-Campeões Colocado das 3 categorias Super (A) e Novatos (B) e Estrantes (C)

Os troféus serão enviados ao final do campeonato, será feita a solicitação do endereço dos premiados para que o custo de envio seja estipulado.

Envio dos troféus por conta do piloto.

03.9 – Todas as etapas do campeonato terão transmissão AO VIVO no canal do Youtube da CRAV TV, com entrevistas dos vencedores de cada categoria em cada prova. Os links das transmissões vão estar disponíveis nas vias de comunicação da Liga.

03.10 – As matérias e conteúdos com resultados das etapas serão publicadas na data do evento seguinte limite para liberação dos resultados e punições 7 dias após o encerramento da etapa.

04) CALENDÁRIO E HORÁRIOS

Cada categoria terá QUATRO etapas, 1 PRE-TEMPORADA, 3 VALIDAS PELO CAMPEONATO COM PONTUAÇÃO, totalizando 12 corridas somando as categorias Super e Novatos e Estreantes, conforme calendário que segue:

CORRIDA SERÁ ÀS QUINTAS - FEIRAS

ETAPA	LOCAL	SUPER e NOVATOS e ESTREANTES
Pré-Temporada *	GUAPORÉ - RS	25 DE AGOSTO e 29 DE AGOSTO
1ª Etapa	GUAPORÉ - RS	1 DE SETEMBRO
2ª Etapa	INTERLAGOS - SP	7 DE SETEMBRO
3ª Etapa	PARAIBA - SP	14 DE SETEMBRO

* Seletiva (pré-temporada) para definição de pilotos e suas respectivas categorias, essa definição será feita por tempo de voltas no servidor OU uma análise de histórico dos pilotos.

PROGRAMAÇÃO DAS ETAPAS:

A duração das Atividades de Pista serão as seguintes:

Briefing – será reservado um espaço de 30 minutos para o briefing.

Warmup – será a sessão nomeado como Treino 1 com duração de 2 Minutos para pilotos se reconectarem no Server.

Classificação - 3 Minutos de duração e uma volta rápida apenas para todas as categorias, esse modelo de classificação será o que definhará o grid para as 3 corridas da noite, ou seja, 3 classificações para 3 corridas.

Corrida – serão 4 Baterias de 15 minutos + 1 volta cada categoria.

Entrevistas – entrevista com os vencedores de cada bateria com uma duração média de 10 minutos ao final de todas as corridas.

HORÁRIO	ETAPAS
20h:30m	Briefing
20h:50m	Largada Teste (10 minutos)

21h:00m	Treino (2 minutos)
21h:02m	Classificação 1 (3 minutos)
21h:05m	Warmup (2 minutos)
21h:10m	Corrida 1 (15 Minutos + 1 Volta)
21h:25m	Treino (2 minutos)
21h:27m	Classificação 2 (3 minutos)
21h:30m	Warmup (2 minutos)
21h:35m	Corrida 2 (15 Minutos + 1 Volta)
21h:40m	Treino (2 minutos)
21h:42m	Classificação 3 (3 minutos)
21h:45m	Warmup (2 minutos)
21h:50m	Corrida 3 (15 Minutos + 1 Volta)
22h:10m	Treino (2 minutos)
22h:12m	Classificação 3 (3 minutos)
22h:15m	Warmup (2 minutos)
22h:20m	Corrida 4 (15 Minutos + 1 Volta)
22h:40m	Entrevista (Vencedor das corridas 1,2,3 e 4) (A e B e C)
22h:45m	FIM

05) PONTUAÇÃO E DESCARTES E LASTROS

A pontuação do campeonato será feita de acordo com as categorias:

As etapas terão pontuação conforme tabela abaixo, valendo a mesma pontuação para todas as etapas do campeonato.

Posição	Corrida
1º	11
2º	9
3º	8
4º	7
5º	6
6º	5
7º	4
8º	3
9º	2
10º	1

A bonificação será a seguinte:

- a) O piloto que largar na pole-position, apurada através da classificação, receberá uma bonificação de 1 (um) ponto;
- b) O piloto que obtiver a volta mais rápida, registrada no resultado da prova, receberá uma bonificação de 1 (um) ponto;

O descarte será ao término do campeonato após todas as corridas do torneio, em que todos os pilotos, deverão descartar seus 4 piores resultados nas corridas.

Os pilotos excluídos, desclassificados ou que estiverem cumprindo suspensão, não poderão ter esses resultados considerados como descarte.

Serão declarados campeões em suas respectivas Classes os pilotos que somarem o maior número de pontos ao final do campeonato, observando o critério de descarte previsto neste regulamento.

Os resultados das provas e a pontuação do Campeonato somente serão oficiais após análise de recursos e LOGs e a homologação dos comissários e diretor de provas.

06) GRID DE LARGADA.

3 Minutos de duração e uma volta rápida apenas para todas as categorias, esse modelo de classificação será o que definhará o grid para as 3 corridas da noite, ou seja, 3 classificações para 3 corridas

07) PENALIZAÇÕES E INFRAÇÕES

07.1 – Seguindo uma nova norma de conduta RNA (Regulamento Nacional de Automobilismo), todo piloto está sujeito a ser punido de acordo sua conduta durante as provas, quando atitudes antidesportiva vão ser analisadas após a realização de toda etapa. Prezando pela limpa esportividade em nossos eventos, a Liga Copa Sul AV deixa aos pilotos o direito de protesto pós etapa, que poderá ser encaminhar por e-mail copasulavbr@gmail.com. Ou encaminhar whatshapp +5551980631405

07.2 – Toda punição terá um valor de tempo, alteração de posições, ou exclusão da prova, de acordo o fato ocorrido, após análise organização da Liga.

07.3 – 07.3 – A regra básica de corrida é baseada no regulamento nacional de automobislimo, algumas peculiaridades serão comentadas no briefing caso de melhores explicações sobre largas e regras gerais de como se comportar e como são julgados os incidentes.

DOS INCIDENTES

Art. 1 – “Incidente” significa qualquer acontecimento, ou série de acontecimentos envolvendo um ou mais pilotos, ou qualquer ação executada por qualquer piloto, que seja reportada aos comissários pelo Diretor de provas (ou anotado pelos comissários e conseqüentemente investigado), serão considerados incidentes os acontecimentos que constituam o desrespeito às regras, entre elas, mas não somente, os itens abaixo: i. Necessidade de suspensão da corrida; ii. Ocorrido uma colisão;

iii. Um piloto ser forçado para fora da pista; iv. A prevenção ilegítima de uma manobra legítima de algum piloto;

v. O impedimento ilegítimo de outro piloto durante uma ultrapassagem;

Art. 1.1 – Qualquer incidente em qualquer atividade de pista (treinos livres, classificatórios, corridas, entre outros) poderá ser investigado pelos Comissários Desportivos durante ou após as atividades de pista.

Art. 1.2 – Caberá aos Comissários Desportivos decidir a partir de um relatório ou do requerimento do Diretor de Provas ou de qualquer COMPETIDOR, se um piloto ou pilotos envolvidos num incidente em qualquer atividade de pista deverão ser ou não penalizados.

Art. 1.3 – No caso de um incidente está sendo investigado ou uma penalização aplicada, pelos Comissários Desportivos, uma mensagem deverá ser enviada a todos, além de ser exibida no sistema oficial de mensagens e locução.

DAS PENALIDADES

Art. 2 – Os Comissários Desportivos podem impor qualquer uma das penalidades abaixo sobre qualquer piloto envolvido num incidente:

- i. Uma penalidade drive-through. O piloto deverá entrar no pit lane e voltar à corrida sem parar.
- ii. Penalidade de tempo. O piloto deverá entrar no pit lane, parar no seu pit e esperar o término do tempo de sua penalidade para que esteja liberado para voltar à corrida; iii. Se as penalidades i e/ou ii acima descritas forem impostas durante as últimas 2 voltas, ou após o término da corrida, a penalidade de tempo não será aplicada e 20 segundos serão adicionados ao tempo de corrida do piloto em questão i acima e 30 segundos no caso de ii;
- iv. Penalidade de tempo; v. Uma advertência; vi. Perda de posições no grid da corrida 1 do próximo evento; vii. Exclusão dos resultados;
- viii. Ou qualquer outro tipo de penalização que os comissários desportivos julguem necessárias;
- ix. Se qualquer uma das punições i ou ii acima descritas forem aplicadas, elas não poderão ser protestadas;
- x. São válidas as punições aplicadas pelo simulador, de acordo com as circunstâncias envolvidas no lance, não cabendo recurso das mesmas.

DAS RECLAMAÇÕES E RECURSOS

Art. 3 – As reclamações e os recursos desportivos, deverão ser apresentados até ao meio dia (23h59min) do dia seguinte à realização da prova e serão impetradas por piloto participante da mesma prova e envolvidos diretamente no incidente e deverão ser apresentadas por escrito (breve relato do incidente), contendo nome do (s) piloto (s) envolvido (s) e número (s) do (s) carro (s) e acompanhado da (s) imagem (ns) com 5 segundos antes e depois do incidente, qual a volta, corrida e etapa e enviar para o e-mail copasulavbr@gmail.com

Art. 3.1 – O piloto que desejar reclamar contra mais de um competido, terá de apresentar tantas reclamações quanto os competidores implicados na ação.

Art. 3.2 – O botão que servirá para chamar a atenção da direção de provas, será considerada uma forma de reclamação desportiva, referente ao envolvimento do piloto em um incidente, cabendo ao piloto que se sentiu prejudicado a sensatez em acionar o botão se realmente achar importante para ser analisado.

Não acione várias vezes o botão no mesmo lance, pois isso, além de atrapalhar o trabalho da direção de provas em anotar e analisar os incidentes que realmente sejam necessários, e poderá ser considerado uma atitude antidesportiva e passível de punição.

OUTRAS INFORMAÇÕES

Art. 4 – Utilizar o “CHAT” durante classificação ou corrida oficial, salvo apenas em caso de Botão já pré configurado para aviso de: "Entrada de Pit"; "Saída de Pit"; "Indicação de movimento de ultrapassagem": pode ser sujeito a punições;

Art. 5 – O desrespeito aos pilotos dentro e fora da pista seja por “CHAT”, áudioconferência, redes sociais, ou por qualquer outro meio, implicará em medida disciplinar a ser decidida pela administração, levando a uma advertência verbal, por escrito, afastamento temporário ou definitivo da liga;

Art. 7 – Determinações do “BRIEFING” integram as regras para aquela etapa e a não observância das mesmas, poderão ensejar em uma penalização a critério dos comissários desportivos.

Art. 9 – Nas categorias de Turismo quando o simulador oferecer a manutenção da roda, o piloto poderá retornar a competição.

Art. 10 – O piloto que perder o controle do veículo rodando ou perdendo o posicionamento original em volta de apresentação ou em bandeira amarela, deve permanecer na posição onde se encontra após o desliz, o não cumprimento poderá ser passivo de punição, a critério dos comissários desportivos.

Art. 11 – Fica expressamente proibida a permanência na pista após perder uma roda, caso seja descumprido essa determinação o piloto será desclassificado da etapa.

Art. 12 – Aos incidentes e erros de pilotagem durante a realização da etapa que comprometam o evento será dado ao diretor de prova à autoridade para retirar sumariamente o piloto da corrida.

DOS CASOS OMISSOS

Art. 13 – Os casos omissos serão julgados de acordo com a interpretação dos Comissários Desportivos baseados neste regulamento e suas experiências nos eventos reais.

08) SERVIDOR

08.1 – Com servidor aberto 24 horas por dia para treinos, a liga reserva o direito de atualizar a pista após a etapa até as 23:00 hrs do dia seguinte.

08.2 -

SERVIDORES DO CAMPEONATO:

Nome Padrão dos Servidores: COPA SUL – COPA FUSCA

Senha padrão dos servidores para treino: cs

08.3 – Confira abaixo as configurações de auxílio que estará habilitado no servidor para o campeonato:

Setup: _____	Fixo	Ajuda de Direção: _____	Desligado
Embreagem Automática : _____	Ligada	Invulnerabilidade: _____	Desligado
Cambio Automático: _____	Desligado	Ajuda de Frenagem: _____	Desligado
Controle de ABS: _____	Alto	Invulnerabilidade: _____	Desligado
Controle de Tração: _____	Alto	Guia de Traçado: _____	Ligado
Estabilidade: _____	Desligado	Boxes Automático: _____	Desligado
Correção do Volante: _____	Desligado	Recuperação de Rodada: _____	Desligado

08.4 – Confira abaixo as configurações do servidor para treinos e corridas:

Tipo de Largada: PARADA	Falhas Mecânicas: _____	Normal	
Regras de Bandeiras: _____	Todas	Desgastes de Pneus: _____	Normal
Uso da Pista: _____	Máximo	Multiplicador de Danos: _____	100%
Progressão da Pista: _____	Máximo	Consumo de Combustível: _____	Normal
SC em caso de acidentes: _____	Normal	Câmeras de Pilotagem: _____	Todas

09) OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

09.1 – Caso as provas sofram interrupções por qualquer problema ligado diretamente ao servidor de corridas, será considerado ocasião sob bandeira vermelha, valendo o resultado da última volta completa. Caso o servidor não retorne no período de 30 minutos, a prova será dada como finalizada, A diretoria da Liga estará divulgando qual procedimento será aplicado.

09.2 – As provas só terão seu encerramento sob bandeira vermelha, caso já tenha completado mais de 50%.

09.3 – Tudo que não esteja descrito nesse Regulamento, não será permitido. Caso venha a ter dúvidas futuras sobre qualquer item que não esteja de bom entendimento, a Liga se coloca a disposição para esclarecimentos por E-mail ou WhatsApp.

10) CONTATOS

- 10.1.a** – Discord da Liga: <https://discord.gg/48Wqnvaj>
- **10.2.a** – Grupo WhatsApp da Liga: <https://chat.whatsapp.com/GPnjQhHwWF24NvLv2CjSqr>
- **10.3.a** – Site da Liga: [Copa Sul - Automobilismo Virtual Oficial - Notícias \(weebly.com\)](http://Copa Sul - Automobilismo Virtual Oficial - Notícias (weebly.com))
- **10.4.a** – WhatsApp Administrador da Liga: [+5551980631405](https://wa.me/5551980631405)

TEMPORADA 9 - CAMPEONATO VIRTUAL – COPA FUSCA - COPA SUL 2022

 **PREMIAÇÃO**

 **TRANSMISSÃO**
AO VIVO

 **3 CATEGORIAS**
A, B, C

 **4 CORRIDAS**
4X 15 MINUTOS

 **SETUP FIXO**

 **SKINS PERSONALIZADAS**

 **DIREÇÃO DE PROVA**
PUNIÇÕES EM TEMPO REAL

Copa Fusca
CAMPEONATO AUTOMOBILISMO VIRTUAL
SPEED FUSCA 1600

INSCRIÇÕES ABERTAS

MAIS INFORMAÇÕES ACESSE O SITE: COPA SUL - AUTOMOBILISMO VIRTUAL

SEMANALMENTE
QUINTAS
20 HORAS

AUTOMOBILISTA
MOTORSPORTS SIMULATOR

  @COPASUL

1ª ETAPA | **DIA 1**
Guaporé - RS



AUTÓDROMO INTERNACIONAL GUAPORÉ

2ª ETAPA | **DIA 8**
São Paulo - SP



AUTÓDROMO INTERNACIONAL INTERLAGOS

3ª ETAPA | **DIA 15**
São Miguel de Taipu - PB



AUTÓDROMO INTERNACIONAL PARAIBA